じゃんぴんぐふらっしゅ!

Jumping Flash!™

アロハ男爵ファンキー大作戦の巻

PlayStation

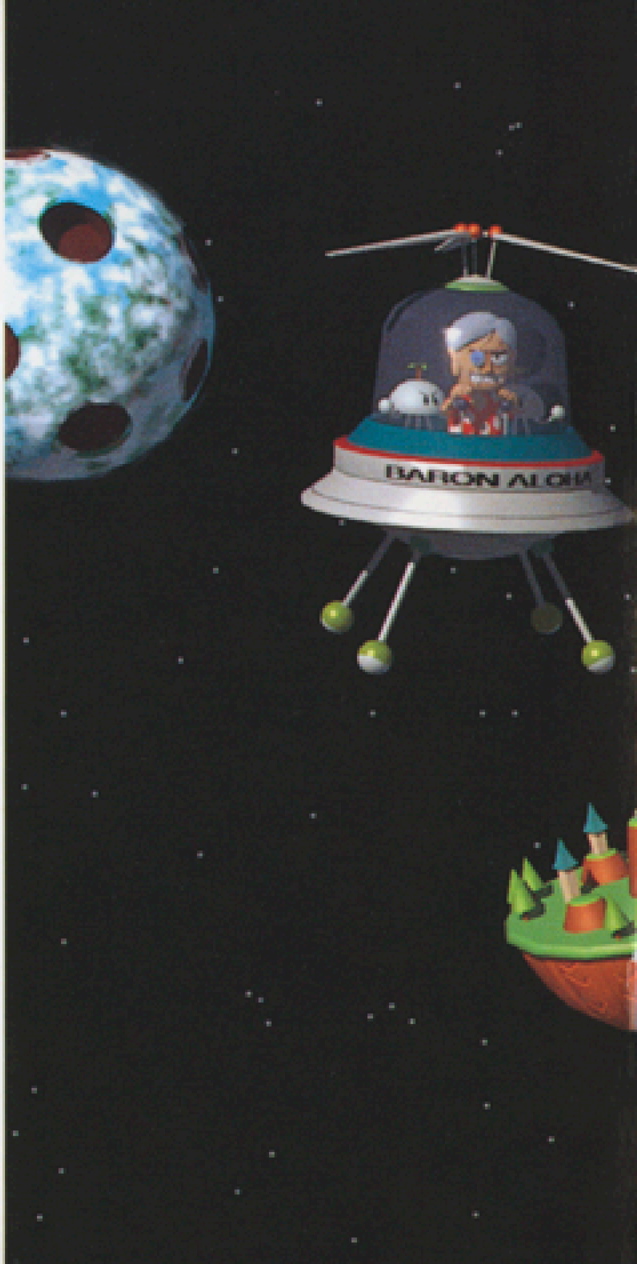


contents

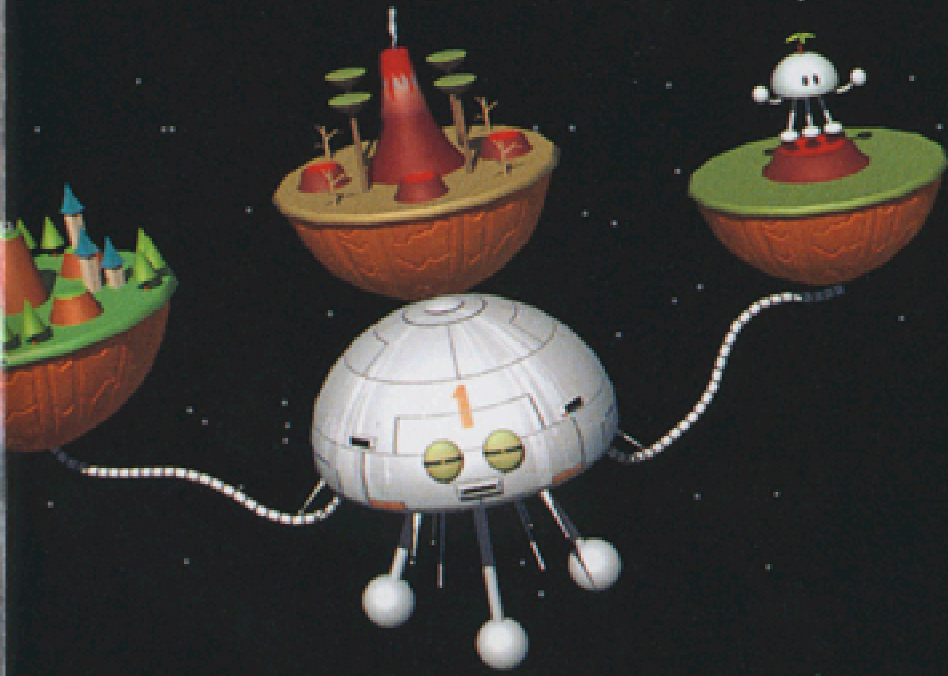
目次

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック

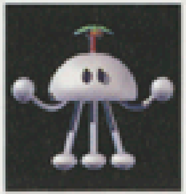
SCPS 10007



遙か宇宙に浮かぶ、美しい惑星
ある日突然、その惑星の一部が無残にも切り取られ
どこかに持ち去られてしまった……
悪の科学者、アロハ男爵が作り上げた恐怖のマシーン
クラゲ型惑星別荘化マシーン「クラゲラーG」が
惑星の美しい名所を切り取り、アロハ男爵の別荘にしてしまったのだ
惑星の住民からの助けを求める声を聞き
宇宙市役所「惑星相談課」は、アロハ男爵の野望を打ち砕くため
一人の若者を宇宙のかなたへ派遣することにした
可能なかぎりコンパクト化された
機動性重視の万能型害虫駆除マシーン、ロビット
そして、ロビットに装着された超高性能応援AIロボット、クマゴロー
若者はロビットに乗り、単身、アロハ男爵の別荘地へと乗り込んでいった……



Prologue
プロローグ

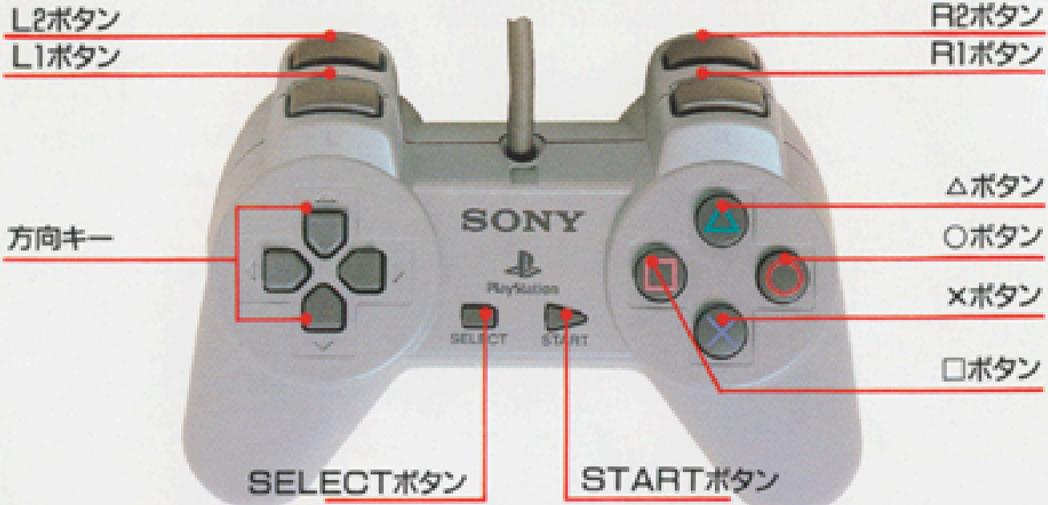


操作の方法

OPERATION

「ジャンピングフラッシュ！」は、各画面によってコントローラの操作方法が少しずつ変わります。

●コントローラの名称



その1 基本操作

ゲームを始めるとき、ロード、セーブを行なうとき、ワールドのセレクトをするときなどの操作方法です。メモリーカードのデータを選ぶときなどもこの操作方法で進めます。

▶まず、タイトル画面で各項目を選びます。右記以外のボタンは、ここでは使用しません。

SCPS 10007



方向キー――――――カーソルを移動します
□○ボタン――――――決定します
×ボタン――――――キャンセルします
スタートボタン――――――決定します

その2 地上での操作

「ジャンピングフラッシュ！」では、ロビットというロボットのコックピットからの視点でゲームが進行します。ロビットが地上にいるときは、以下の操作方法で進めます。



◀その場で回転すると、同じ位置でロビットの向きが指定の方向に変わります。



▶左右に旋回すると、少しずつ場所移動をしながらぐるりと動きます。

方向キー：上下	まっすぐ前進、後退します
：左右＋上	左右に旋回します
：左右	その場で回転します
：左右＋下	クイックターン（2倍の速さで後方回転します）
□ボタン	ショットを使用します
×ボタン	ジャンプします
○ボタン	特殊兵器を使用します
R1ボタン＋方向キー	上下左右斜めに視点を移動します
STARTボタン	ゲーム中ポーズがかかります

その3 空中での操作

ロビットは、ジャンプ力が大変優れたロボットです。ジャンプのしかたによってかなりの滞空時間を保つことができますので、空中での操作が重要な戦略の一つになります。



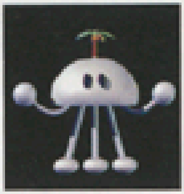
◀ジャンプ中、×ボタンを押すともう一度ジャンプし高く飛ぶことができます。



▶3段ジャンプをうまく使うと高い位置のアイテムなどを取ることができます。

方向キー	前進後退、旋回回転、クイックターン
×ボタン＋方向キー	平行移動します
□ボタン	ショットを使用します
×ボタン	ジャンプ（上昇中、落下直後・3段までジャンプできます）
○ボタン	特殊兵器を使用します
R1ボタン＋方向キー	上下左右斜めに視点を移動します
STARTボタン	ゲーム中ポーズがかかります

＊操作方法に表記されていないボタンは本ゲーム中は使用しません。
＊各キーの割り当てはOPTION画面で設定可能です。



ゲームを始める

START GAME

ディスクを正しくディスクトレイにセットして、本体の電源をONにし、ふたを閉めてください。STARTボタンを押すとゲームが始まります。



タイトル画面には下記の５つの項目が表示されています。場合に応じて項目を選択してください。初めてゲームをするときはGAME STARTを選んでください。

GAME START／ゲームスタート：通常のゲームを始めます。
TIME ATTACK／タイムアタック：所要時間を競います。
LOAD／ロード：保存されたデータを呼び出します。
SAVE／セーブ：プレイしたデータを保存します。
OPTION／オプション：ゲーム中の設定を変更できます。

GAME START ……………………………… ゲームスタート



◀ワールド数は、ワールド１以上をクリアー済み、あるいはセーブデータをロードしたとき表示されます。

▶選択可能ワールドは方向キー左右で変えることができます。



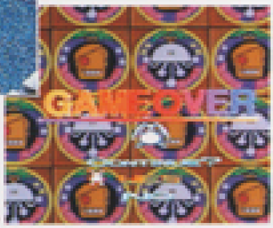
SCPS 10007

通常のゲームを始めるとき選択します。プレイ中のゲームを終了してタイトル画面に戻った場合、あるいはセーブしてあったデータをロードした場合は、GAME STARTの文字の右上に、選択できるワールドの数が表示されます。この数字は方向キーの左右で変更、□あるいは○ボタンで決定してください。例えば、プレイしていてワールド３で終了となった場合、ワールド１から３までの間で選択することができ、また、この最大ワールド数はメモリーカードに保存することができます。

CONTINUE,GAMEOVER ……コンティニュー、ゲームオーバー



◀運悪くミスして自機を失ってしまうと、ステージの最初からやり直しになります。



▶コンティニューは何回でも続けられます。終了を選択するとタイトル画面に戻ります。

プレイ中、「自機HPが0になる」「大陸から落ちる」「タイムオーバー」のいずれかになると自機が1機減ります。残機数が残っていた場合、取ったアイテムなど、ステージが初期状態になり、ロビットも初期装備になって、ステージの最初から再度スタートになります。この際、タイムはスタート時のタイムに戻ります。残機数がない場合は、ゲームオーバーになり、コンティニュー（回数は無限）すると、初期装備でそのワールドの最初から再スタートになります。

OPTION ……オプション

●VIEW CONTROL／ビューコントロール

初期設定はREVERSE：上ボタンで下に、下ボタンで上に視点移動します。NORMAL：上下逆に変更できます。

●PAD MODE／パッドモード

初期設定は×ボタン：ジャンプ、□ボタン：ショットです。×ボタン：ショット、□ボタン：ジャンプに変更できます。

●SP.ITEM／特殊兵器

初期設定は○ボタン：特殊兵器使用です。これを△ボタン：特殊兵器使用に変更することができます。

●SOUND TYPE／サウンドタイプ

初期設定ではSTEREO：ステレオになっています。これをMONO：モノラルに変更できます。

●MOVIE／ムービー

初期設定では、ゲーム中のムービーがON：オンになっています。OFF：オフに変更するとゲーム中のムービーシーンをスキップすることができます。

オプション画面では、ゲーム中の操作ボタン、アイテム使用ボタンの変更や、音声出力のステレオ、モノラル選択、またプレイの間に入るムービーをオンにしたり、オフにしてスキップしたりすることができます。また一度設定した状態は、メモリーカードに保存することができますので、ロードすれば同じ状態で遊ぶことができます。



◀自分がプレイしやすいボタンに設定し、メモリーカードに保存します。次回このデータをロードすれば、同じ状態でプレイできます。

LOAD ロード



◀タイトル画面に戻りたいときは、EXITを選択してください。



▶保存されているデータではなく、新しいデータで始めるときはNEWDATAを選択。

保存してあるデータの続きをプレイすることができます。タイトル画面でLOADを選択すると、画面がロードメニューに切り替わります。このメニューのなかから、自分のプレイしたいデータを方向キーで選択、○ボタンで決定してください。決定後、ロード確認メニューが表示されますので、選択したデータでプレイする場合はYES、選択し直す場合はNOを選んで決定してください。



◀3つのなかからロードしたいデータを選択。



◀ロード確認メニューでYESを選択。



◀保存していたデータの続きを始められます。

! ロード、セーブを行なう前に

まず、本体にメモリーカードが差さっていることを確認してください。カードがないときはロード、セーブは行なえません。また、ロード、セーブ中に、メモリーカードの抜き差しはしないでください。(万が一、データが壊れてしまった場合はロード、セーブの前に初期化してください。)



▲メモリーカードが接続されていないと、選択できません。

▼メモリーカードを初期化する場合はYESを選択します。



SAVE ……………………………………………… セーブ



▶メモリーカードに空きがないときはセーブできません。カードを変えるか、古いデータに上書きしてください。

◀上書きすると、古いデータは消えてしまいますので注意してください。



途中のデータを保存します。プレイ中ゲームオーバーになり、タイトル画面に戻ったらSAVEを選択してください。セーブメニュー画面に切り替わります。NOWのところに「プレイ途中の状態」が表示されますので、これを３つのデータのどこに保存するか選択し、□○ボタンで決定します。セーブが始まる前に確認のメニューが表示されますので、そのデータでよければYES、やり直す場合はNOを選択します。



◀現在のデータをどこにセーブするか選択。



◀セーブ確認メニューでYESを選択します。



◀セーブ完了。タイトルへ戻るときはEXIT。

■ロード、セーブ画面の表記。

●NOW
現在のプレイ中の状態を表示

●DATA1〜3
ロード、セーブできるデータ番号

●NEW DATA
ロードせずに新しく始める場合

●EXIT
タイトル画面に戻る場合

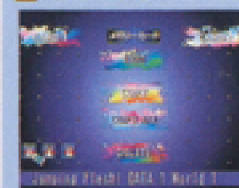
●NO FILE
ロード、セーブデータがない場合

●WORLD1〜6
選択できる最高のワールド数

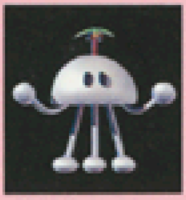
●COMPLETE
ゲームを完了した状態（最終ワールドをクリアーし、エンディングが終わった後、タイトル画面に戻ってセーブすると、COMPLETE表示になります）

●NEW GAME
ゲームスタート時の状態

メモリーカードを使用する場合



メモリーカードにデータ保存をする場合、メモリーカードマネージャーのメッセージ画面には、Jumping Flash! DATA「データ番号」「状態」が表示されます。「 」内表記は左の英文になりますので参照してください。



ロビット紹介

ABOUT ROBBIT

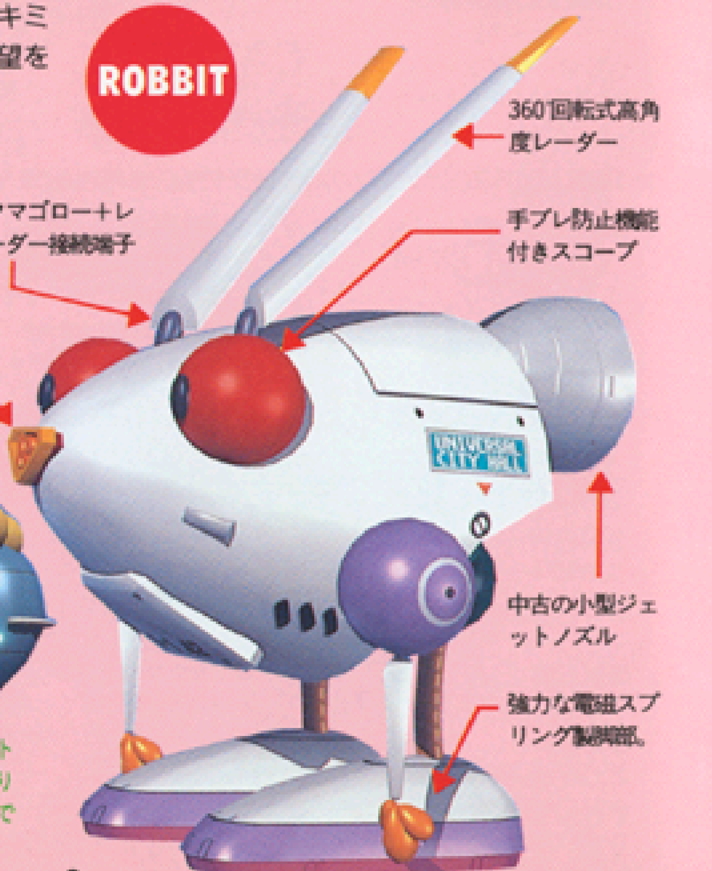
遙か宇宙のかなた。アロハ男爵の悪巧みで、切り取られてしまった6つのワールドを取り戻すため、害虫駆除マシーンロビットが戦いに出動します。

■ロビットに乗っていざ出発!

宇宙市役所苦情処理係「惑星相談所」が所有する、万能型害虫駆除マシーン、ロビット。キミはこのロビットに乗って、アロハ男爵の野望を打ち砕くため戦いの旅に出かけるのだ!

線香花火ビームガンとオプションの特殊兵器を装備、ハイジャンプ＋踏みつけ攻撃ができる、機動性を重視したコンパクトタイプの特効ロボ。

ROBBIT



KUMA GORO

ロビットに装着されたマルチタスクタイプのAIロボット。ロビットのピンチには的確な掛け声で応援し、元気づけてくれる（?）頼れる仲間なのだ。





SHIYA KUSHO

宇宙の市役所。ここがロビットの発進基地になっている。税金の取り立て、離婚相談、害虫駆除までなんでも引き受ける「皆様の公共機関」。

■ロビットのコックピットは?

地上でのコックピットは、ロビットの視点で平行に物体をとらえている。立ち止まっているときは、R1＋方向キーで上下左右斜めに視点移動も可能。ジャンプ中、降下中は足元のちょっと先が見えている。また上下にジェットポッド数、スコア、タイム、残機数、HPゲージ、左右にストック中の特殊兵器、敵位置を知るレーダーを表示。この画面だけですべてがわかるのだ。

■画面の見方



●スコア

敵を倒したり、ステージクリアーしたりすると加算されていく。10万点、30万点で1機ずつ残機が増え、以降、50万点ごとに1機増えていく。目指せ、ハイスコア！

●HPゲージ

ダメージを受けると減っていき、少なくなるにつれてゲージが緑色→黄色→赤色と変化していく。ゲージが0になるとミスになり、残機が1機減る。黄色になったら要注意だ!

●残りタイム

各ステージごとに、それぞれ制限時間が設定されていて、ゲームスタートと同時にカウントダウンしていく。残り時間が0になってしまうとミスになり、残機が1機減る。

●特殊兵器

いろいろな効果を発揮する特殊兵器(P10参照)。3つまで持つことができる。ただし、取った順番にしか使えないし、4つめを取ると最初の1つは消えてしまうのだ。

●残機数

最初に持てる残機は3機。ミスして残機が減っていき、0になるとゲームオーバー。コンティニューすると、そのワールドの最初のステージから3機でスタートする。

●ジェットポッド数

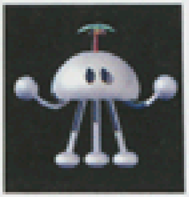
燃料の入ったジェットポッド。ロビットが次のステージに跳びたつためには、ジェットポッドが4つ必要なのだ。4つ集めてジャンプ台に行くと、次のステージへ出発できる。

●クマゴロー

頼れる仲間クマゴロー。ピンチのロビットをはげましたり危険を知らせたりしてくれる。声を聞いてるだけで元気になるのだ。ひょうきんなAIロボットだ。

●レーダー

敵の位置を表示するレーダー。ロビットの視角内はV字型に表示され、それ以外の場所の敵も感知する。レーダーを上手に使って戦略を立てると有利な戦いができるはず。



アイテム紹介

ITEMS

各ステージのあちこちに散らばっているアイテムには、さまざまな効力があります。うまく使ってゲームを有利に進めましょう。

ステータスアイテム　取った時点で使用。ストックはできない。



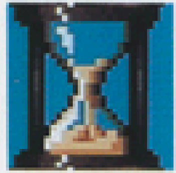
にんじんA

ロビットのHPが少しだけ回復。紫のプレートで出現。



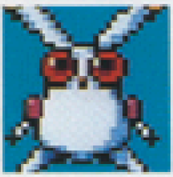
にんじんB

ロビットのHPを全回復。紫のプレートで出現する。



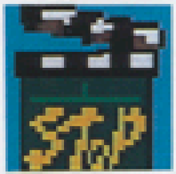
砂時計

残りタイムを延ばす。黄色いプレートで出現する。



ちびロビット

ロビット残機が1機増える。黄色のプレートで出現。



かちんこ時計

一定時間敵の動きを止める。黄色のプレートで出現。



パワーカプセル

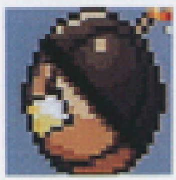
一定時間クマゴローが元気になりロビットが無敵に。

特殊兵器　ストックした順にいつでも使える。



ロケット花火

数発のロケット花火が敵をめがけて飛んでいく。ホーミング花火。



三尺玉

何かにぶつかる、あるいは一定距離進むと爆発し、大ダメージを与える。



てっぽう

敵をもつらぬく、閃光ほとばしるレーザー花火。



ねずみ花火

地上を動く数発のねずみ花火。敵に当たる、あるいは一定時間で爆発。

コイン　敵を倒すと出現、何か秘密が…？



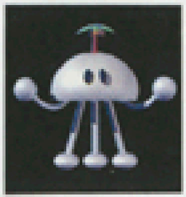
金コイン

取った時点で500点スコアに加算。敵を倒したりするとごくまれに出現。



銀コイン

取った時点で100点がスコアに加算される。たくさん集めよう。



ワールド紹介

WORLD GUIDE

悪の科学者、アロハ男爵が切り取った大陸は別荘地となり、クラゲラーGが管理する6つのワールドに分けられています。

■各ワールドに3つのステージが!

アロハ男爵が私利私欲のため奪い去った大陸は、男爵の手下ロボット、クラゲラーGの触手でつながれ、それぞれ特徴のあるワールドを構成している。各ワールドには3つのステージがあり、ロビットは2つのステージでジェットポッドを集め、ボスの待つ最終ステージへと進んでいく。ボスを倒すことができれば、次のワールドへと挑戦できるのだが……。



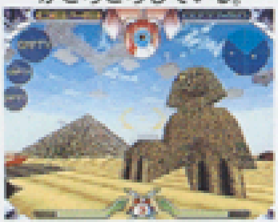
WORLD 1

草原と火山で構成された自然いっぱいのワールド。



WORLD 2

世界の遺跡やピラミッドがごろごろしている。



WORLD 3

楽しさいっぱいの遊園地のようなワールド。



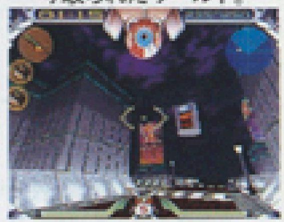
WORLD 4

氷土、水中、洞窟で構成された探検ワールド。



WORLD 5

ビジネス街、繁華街が切り取られたワールド。



WORLD 6

宇宙ステーションになっている悪者ワールド。



■ 4つのジェットポッドを取ってステージクリアー！





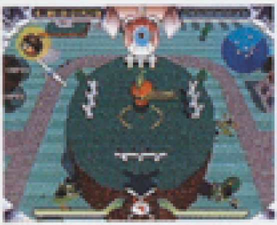
ステージクリアーの条件は、制限時間内に、4つのジェットポッドを取ること。なにしろロビットは、とてもコンパクトに作られているから、ここでジェットポッド4つ分の燃料を手に入れないと、次のステージに跳びたつためのエネルギーが補給できないのだ。ジェットポッドは、ステージのどこかに必ずある。取得できる特殊兵器やアイテムを有効に使い、踏みつけ攻撃やビームでおじゃまキャラと戦いながら、定められた制限時間内に4つのポッドを探しだそう。ゴールには、光り輝くジャンプ台がロビットを待っている！



▼ジェットポッドを発見した。EXITの4つのポッドが集まれば、燃料は充分だ。急げ、ロビット!!



▲複雑な地形の中で、ジェットポッドを見つけるのはけっこう大変。最初はタイムオーバーになっちゃうかもね。



▲ここがゴールのジャンプ台だ。ここからいっきに次のステージへと跳びたとう！　目指すはボスのステージだ。

■2つのステージをクリアーしたら、いざボスに挑戦。



▲ボスは、基本的にはロビットの通常装備で倒せるはず。

▶ボスキャラを倒せば、次のワールドに進めるぞ！



各ワールドの最終ステージにはボスが待っている。今までのステージのおじゃまキャラと違って、ボスは筋金入りの戦闘用キャラ。特殊兵器を持っていれば、戦いは少し楽になる。もちろん高い位置から降下しながらの踏みつけ攻撃もかなり有効だぞ。

SCPS 10007

BONUS STAGE
ボーナスステージ

各ワールドのどこかに、一ヶ所ずつ存在する「ボーナスリング」をくぐると、場面が変わってボーナスステージに入ることができます（通常ステージのタイムのカウントダウンは止まります）。このボーナスステージで取得したアイテムは、ボーナスステージ終了後も継続されます。１回入ったボーナスリングは消滅します。



◀風船はショットでも、踏みつけでも割れるのだ。

▶アイテムが入っている風船もある。

◀見事、風船を全て割ることができると、1UPだ！

RULE ……………………ルール

ボーナスステージでは、制限時間内に、全ての風船を割ることが目的です。風船はショット、あるいは踏みつけで割ることができます。風船の中にはアイテムやコインが入っていることもありますので、なるべくたくさんの風船を割ってみましょう。「風船をすべて割る」「タイムオーバー」「大陸からの落下」のいずれかで、ボーナスステージは終了となります。終了後はリングのあった場所から通常ゲームが再開します。

POINT ……………ポイント

ボーナスステージでは、ひとつ風船を割るごとにポイントが加算されていきます。制限時間内にすべての風船を割ることができると、さらに１UP（自機が１機増える）することができます。タイムオーバーになったり、大陸から落ちてしまっても、それまでに取得したアイテムは通常ステージに持っていくことができます。

TIME ATTACK
タイムアタック



◀ベストタイムはステージセレクト後の画面に表示されます。



▶4つのポッドを取って、ジャンプ台に行くとクリアーです。

タイムアタックモードでは、ひとつのステージのクリアーまでの所要時間を競います。タイトル画面でTIME ATTACKを選択、挑戦するステージを決定後、ゲームが始まります。選択できるステージは、電源を入れてから、その時点までにクリアーしたことのあるステージに限られます（どのステージもクリアーしていない場合は、このモードを選択できません。メモリーカードに保存してある場合は、データをロードしてください）。達成したタイムアタックのベスト3記録は、タイトル画面のSAVEで保存することができます。

■タイムアタックに挑戦！

ロビットは初期装備でゲームスタートします。コックピットは、スコア部分にベストタイムが表示され、タイム部分はカウントアップしていきます。他の部分は通常ゲームと同じものが表示されます。タイムアタックの記録は1/1000秒単位で、表示、記録されます。本編中のタイムはこのモードでは反映されません。タイムアタック中、STARTボタンを押すと、確認のメニューが表示されます。そのまま続ける場合はCONTINUE、やり直すならTRY AGAIN、ワールドセレクトへ戻るならRETIREを選びSTARTボタンを押します。

■ステージセレクトの操作

●方向キー・左右

プレイするワールド、ステージのセレクトをします。WORLD1-STAGE1からクリアーしたところまでのセレクトができます。

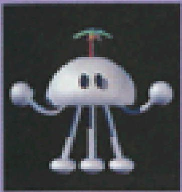
●□○ボタン

ステージを決定。タイムアタックが始まります。



●×ボタン

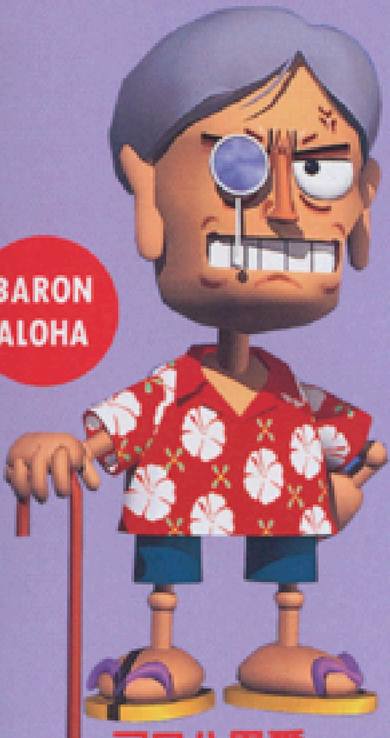
キャンセルします。タイトル画面に戻ります。



敵キャラクター紹介

THE ENEMY

アロハ男爵率いるおじゃま悪者軍団は、切り取られた惑星のあちらこちらに隠れています。



BARON ALOHA

アロハ男爵

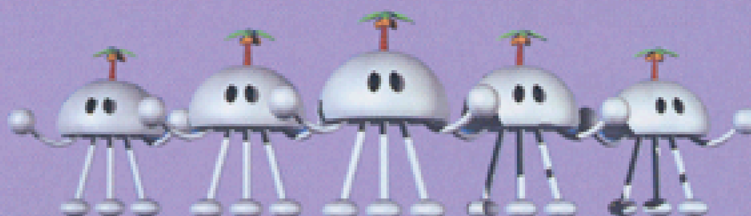
マカダミア星の大貴族の血をひきながらも、あまりのマッドさに故郷を追放された悪の科学者。切り取った大陸で作った6ケ所の別荘を回り、優雅に暮らしている。



KURA GERA G

クラゲラーG（ゲー）

アロハ男爵が作った、恐怖の惑星別荘化マシーン。頭部直径200メートル、手足をのばすと体長数キロにも及び、惑星の表面を切り取って宇宙に運ぶという機能を持つ。



MUMU

ムームー星人

極寒の惑星で絶滅の危機にひんしていた知的生命体。この惑星で究極のウィルス兵器を研究していたアロハ男爵に惑星を征服され、その支配下に入る。



カエルさん

ぴょんぴょん飛びながら、ロビットに踏みつけ攻撃してくる。



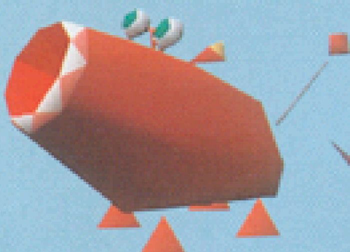
トンボ

低空、上空を旋回しながら飛行し、マシンガンで攻撃してくる。



ヒッポバズーカ

地上に固定されたカバ型砲台。大型ミサイルで攻撃してくる。



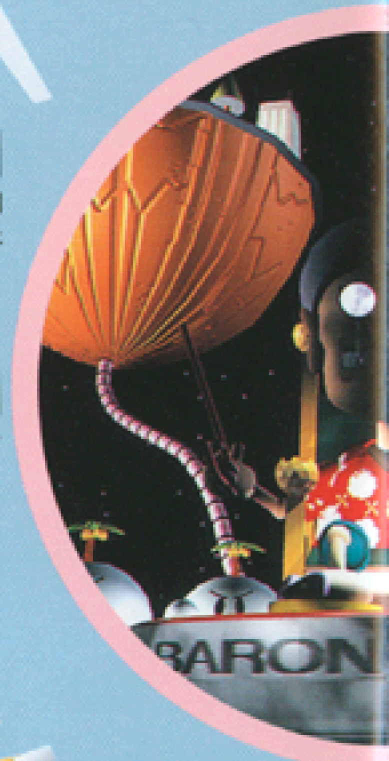
キーウィ

地上をピコピコ走り回っては、ピタと立ち止まりロビットを探す。



はりねずみ

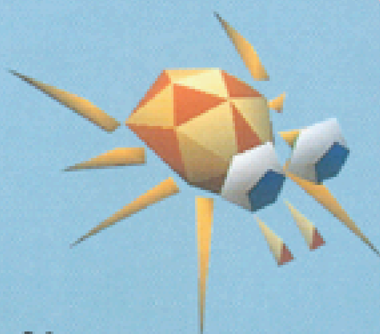
攻撃すると怒って針を出す。このとき踏むとダメージを受ける。



ゴッキー1号

コソコソ、ガサガサと好き勝手に移動し、ロビットに近づいてくる。





クモくん

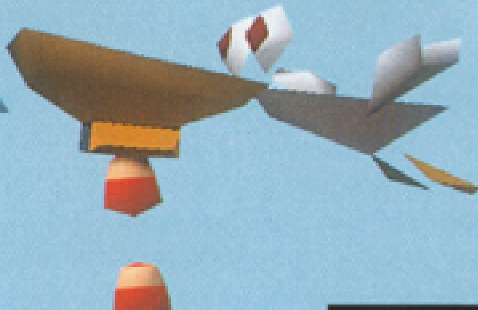
糸にぶらさがってユラユラしている。地上に降りると歩き回る。

THE ENEMY



モスマシーン

フラフラと粉をまき散らしながら飛びまわり攻撃してくる。



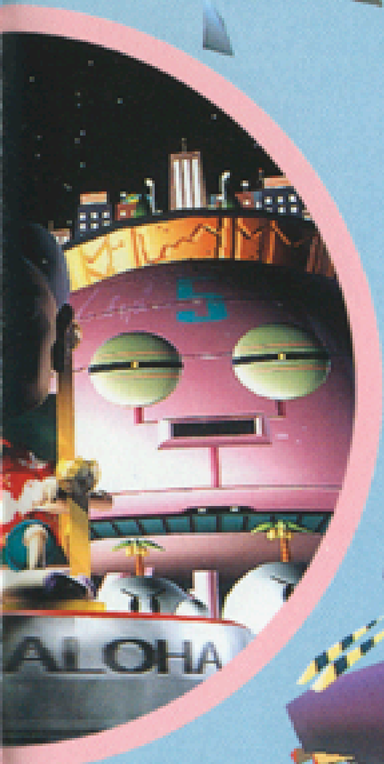
コウノトリマシーン

上空からボムを落としてくる。ボムは何かに当たると爆発する。



モンスターフラワー

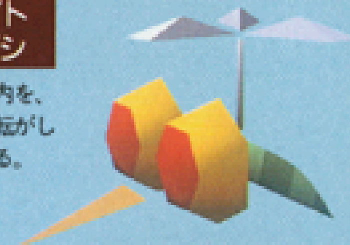
たまにズズーっと移動する。噛みつき攻撃と種まき攻撃をしてくる。





ダイナマイトフンコロガシ

決まったエリア内を、ダイナマイトを転がしながら動いている。



蚊プロペラ

空中をフワフワ飛びながらくちばしを使いチクチク攻撃してくる。



クアッガリー

防御力が高く、ちょっとやっかい。マシンガンを撃ってくる。



カエルさん2号

ジャンプ距離が長く、動くスピードも速い。舌攻撃をしてくる。



キリンビーム

地上固定キリン型ノッポビーム。顔の角度を変えて攻撃してくる。



注射ビー

低空を飛行している。体液注入という、コワイ攻撃をしてくる。



カエルの王様

カエル系の敵の中では一番手強いかも。水ミサイルで攻撃する。





ゴッキー2号

1号より移動スピードが速く、防御力が高い。単独で行動する。

ペンギン

ヨタヨタと動き、かなり臆病。スライディングアタックあり。



アシカバズーカ

地上に固定されているアシカ型のバズーカ砲台。注意せよ！

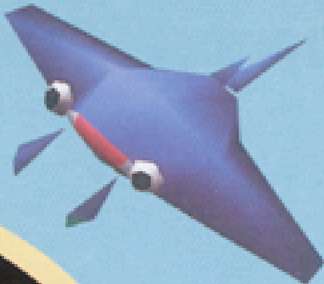


カニバブラー

チョキチョキしているとき踏むとダメージを受ける。泡攻撃もあり。



THE ENEMY



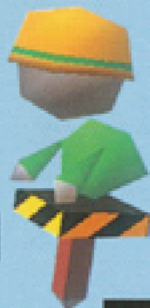
マンタさん

空中をのんびり浮遊している。マンタカッターを撃ってくる。



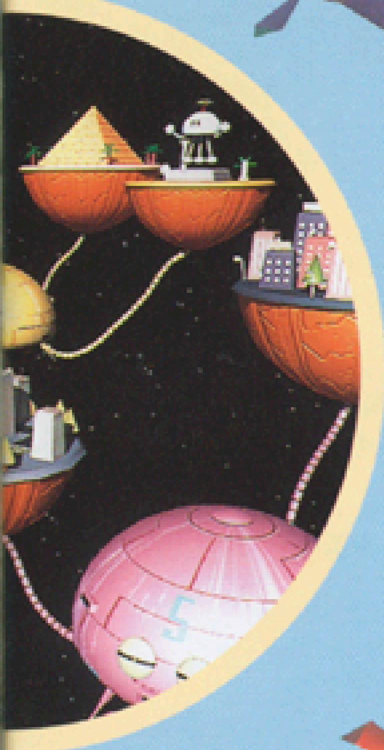
パラボラコーモリ

暗いところにいて近づくと、パタパタ動き、電波攻撃をしてくる。



道路工事ロボ

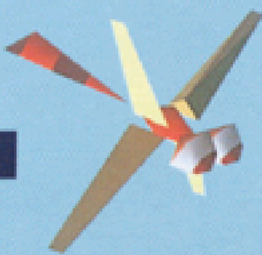
ところかまわずガガガと工事している。防御力がけっこう高い。





ピラニア

体当たり、噛みつき、ミサイル攻撃と攻撃の種類が多彩。手強いぞ。



トンボレッド

トンボより小型な分、こまわりがきいて、やっかいな敵。



フクロウマシーン

上空を旋回していて、攻撃体勢に入ると低空に降りてくる。

Staff

Produced by
山元哲治
上野順一郎
森川 倖

Directed by
多田浩二

Main Program
山本 浩

Program
豊田和紀
片野尚志

Game Design
大平俊充
三枝浩行
野間口修二

Map Design & Graphic
三枝浩行
大平俊充
虎谷佳昌
澤口健二

Art Direction & Character Design
白佐木和馬

Title Design
久木山 渉

Jacket Design
藤野ゆみ

CG Movie & Character Animation
白佐木和馬
宮本茂則

Story
野間口修二
坂本和也

Supervisor
松島高広

Music Producer
長 俊広
藤澤孝史

Music
見良津健雄

Synthesizer Programing
石川鉄男

Engineer

高橋 寧

Sound & Effect

西本啓一

濱田智之

坂本志崇

Kumagoro's Voice

山崎たくみ

Baron Aloha's Voice

園部啓一

Storyteller

宝井馬琴

Game Development

(株)PiC/エグザクト

(有)ウルトラ

Special Thanks to

渡辺祐輔

木尾栄子

原 太郎

山下信行

天川ひとみ

(株)アーツプロ

(株)イエローシャーク

ソニーPCL(株)

(株)ソニー・ミュージックコミュニケーションズ

(株)創英企画【創英勤事流 提供】

Promotion

佐伯雅司

小宮一昭

清本 浩

Co-Producer

佐藤 明

宮田敏幸

長崎行男

Executive Producer

丸山茂雄

徳中暉久

お問い合わせ先

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

インフォメーションセンター

Tel.03(3475)7444



SCPS 10007

Notice